

Complots

Un jeu de Rikki Tahta pour 2 à 8 joueurs, illustré par Naïade

Sommaire

- But du jeu
- Matériel
- Déroulement du jeu
 - Les différentes Actions
 - Mettre en doute
 - Empêcher
- Partie à deux, sept, ou huit joueurs
- Précisions

But du jeu

Être le dernier survivant en éliminant les 2 personnages de tous ses adversaires. Pour cela, vous userez du bluff.

Matériel

- 6 personnages en 4 exemplaires chacun (24 cartes) : La Duchesse, L'Assassin, La Comtesse, Le Capitaine, L'Ambassadeur et L'Inquisiteur.
- 8 aides de jeu (1 par joueur).
- 24 pièces d'argent, 6 d'or (1 pièce d'or = 5 pièces d'argent).

Préparation pour une partie de 3 à 6 joueurs

Les aménagements spéciaux pour 2, 7 et 8 joueurs sont expliqués en fin de règle.

Chaque partie se joue avec 5 personnages différents :

- La Duchesse, L'Assassin, La Comtesse et Le Capitaine sont toujours présents.
- On prend enfin L'Ambassadeur OU L'Inquisiteur (nous vous conseillons L'Ambassadeur pour vos premières parties).

On joue avec 15 cartes (3 exemplaires de chacun des 5 personnages retenus).

- On distribue deux personnages au hasard à tous les joueurs, qu'ils placent face cachée devant eux. Ils représentent les capacités que chacun possède de manière *licite* (sans bluffer). Les joueurs peuvent regarder leurs cartes à tout moment pendant la partie, mais ils doivent les garder faces cachées. Les cartes restantes sont placées au centre de la zone de jeu : elles constituent la **Cour (1)**.

- Donnez 2 pièces à chaque joueur. L'argent est toujours visible. Les pièces restantes sont placées au milieu de la zone de jeu, à côté de la Cour : c'est le **Trésor (2)**.

- La personne la plus patibulaire (louche et peu recommandable) commence la partie, puis le vainqueur de la partie précédente entame la suivante.



Déroulement du jeu

On joue toujours dans le sens horaire.

À son tour, un joueur doit choisir une Action parmi quatre possibles (il ne peut jamais passer son tour).

Après avoir choisi son Action, les autres joueurs peuvent la mettre en doute (cf. section B) ou l'empêcher (cf. section C).

A. Les différentes Actions

1. Revenu
2. Aide étrangère
3. Meurtre
4. Utiliser le pouvoir d'un des 5 personnages

1. Revenu : prendre une pièce au Trésor. Cette Action ne peut jamais être empêchée.

2. Aide étrangère : prendre 2 pièces au Trésor. Cette Action peut être empêchée par La Duchesse.

3. Meurtre : payer 7 pièces au Trésor et assassiner un personnage adverse. Le joueur ciblé perd immédiatement un de ses personnages face cachée, au choix, qu'il retourne face visible. Un meurtre ne peut jamais être bloqué.

Rappel : si vous commencez votre tour avec 10 pièces, vous êtes obligé de faire un Meurtre.

IMPORTANT :

1 : Si un joueur commence son tour avec 10 pièces d'or ou plus, il doit obligatoirement tuer (Action 3) un personnage adverse en dépensant 7 pièces au Trésor. C'est sa seule Action autorisée ce tour-ci. Elle ne peut être empêchée.

2 : Une fois qu'on a retourné un personnage sur sa face visible, le pouvoir de cette carte retournée n'a **plus d'effet** pour le restant de la partie. Les autres personnages identiques encore cachés ont évidemment toujours leur pouvoir actif.

3 : Si les deux cartes d'un joueur sont retournées faces visibles, **il est éliminé**: ses pièces retournent au Trésor et ses cartes restent visibles de tous.

4. Utiliser le pouvoir d'un des 5 personnages en jeu

Pour utiliser cette Action, il suffit d'annoncer qu'on possède le personnage dont on veut utiliser le pouvoir et de choisir, au besoin, le joueur ciblé (c'est le cas pour le Capitaine, l'Assassin et l'Inquisiteur).

Cela peut être vrai, cela peut être faux (et c'est alors du bluff).

On ne montre pas ses cartes, sauf si on est mis en doute par un autre joueur (cf. section B.).

Si aucune mise en doute n'est prononcée, le pouvoir du personnage choisi est alors appliqué.

Les pouvoirs de chaque personnage sont détaillés sur les **cartes aide de jeu** disponibles dans la boîte et en fin de règles.

B. Mettre en doute un personnage

Lorsqu'un joueur veut utiliser le pouvoir d'un personnage, n'importe quel autre joueur peut le soupçonner de bluff et par conséquent le mettre en doute.

Si plusieurs joueurs veulent le mettre en doute, seul le plus rapide à avoir parlé peut le faire.

On résout alors le défi :

a. Si le joueur a menti et ne possède pas le personnage, il perd le défi et retourne immédiatement face visible un de ses personnages (il est libre de choisir celui des deux qu'il retourne, rendant ce personnage inutilisable).

Le pouvoir du personnage n'est alors pas appliqué (dans le cas de L'Assassin, les 3 pièces ne sont pas dépensées).

b. Si le joueur possède le personnage, il le montre, puis mélange ce personnage avec la Cour pour en piocher un nouveau qu'il conserve face cachée. **Le pouvoir du personnage est appliqué**. C'est l'adversaire qui perd alors le défi et retourne immédiatement face visible un de ses personnages (il est libre de choisir celui des deux qu'il retourne).

C. Empêcher l'action d'un personnage

Certains personnages peuvent empêcher l'Aide étrangère ou d'autres actions liées aux personnages. Ces dernières sont alors bloqué

Pour empêcher, il suffit d'annoncer qu'on possède le personnage adéquat. Cela peut être vrai, cela peut être faux (et c'est alors du bluff).

Quand le pouvoir du Capitaine, de l'Assassin, ou de l'Inquisiteur cible un joueur, seul ce dernier peut l'en empêcher.

IMPORTANT :

Un personnage qui empêche une action peut aussi être mis en doute par n'importe quel joueur. Si la mise en doute réussit, l'empêchement échoue, le personnage meurt et sa carte est retournée face visible. On résout toujours une mise en doute avant de résoudre un empêchement.

Si un empêchement réussit, alors l'Action initiale échoue automatiquement.

Voici les personnages pouvant empêcher :

La Duchesse

Elle empêche un joueur qui tente d'obtenir l'Aide étrangère et ainsi de prendre 2 pièces au Trésor.

La Comtesse

Elle peut empêcher l'Action de l'Assassin. L'Action de l'Assassin échoue et le coût de 3 pièces est tout de même payé au Trésor.

Le Capitaine et L'Ambassadeur / L'Inquisiteur

Ils permettent tous d'empêcher Le Capitaine et empêchent ainsi le vol de 2 pièces par Le Capitaine.

Précisions

► Après l'annonce du choix d'une Action, nous conseillons de laisser passer quelques secondes pour que les adversaires aient l'opportunité de mettre en doute ou de empêcher le personnage choisi.

► **Une fois qu'on a retourné un personnage sur sa face visible, son pouvoir ne peut plus être utilisé.**

En plus de symboliser le nombre de « vies » des joueurs (chaque personnage rendu visible peut être considéré comme une « vie » perdue, à la manière des jeux vidéo), les personnages visibles donnent une indication sur les personnages cachés encore en jeu.

► Il existe deux cas où un joueur peut perdre ses 2 vies dans le même tour. Tous deux mettent en jeu L'Assassin :

1 : Mettre en doute L'Assassin peut être dangereux :

> **Jean-Charles** annonce qu'il a L'Assassin et veut assassiner un des personnages de **Pénélope**.

> **Pénélope** décide de mettre en doute **Jean-Charles**.

> **Jean-Charles** prouve sa bonne foi en montrant L'Assassin et fait perdre une vie aussitôt à **Pénélope**.

> Le pouvoir de L'Assassin est ensuite appliqué et fait perdre à **Pénélope** sa seconde vie.

> **Pénélope** est alors éliminée.

2 : Cas particulier de L'Assassin et de La Comtesse où un joueur peut aussi perdre ses 2 personnages d'un coup :

> **Kevin** annonce qu'il a L'Assassin et veut assassiner un des personnages de **Janine**.

> Personne ne met en doute **Kevin**.

> **Janine** décide alors d'empêcher **Kevin** en annonçant La Comtesse.

> **Kevin** décide de mettre en doute **Janine**.

> **Janine** avoue ne pas avoir La Comtesse : il perd une vie et retourne une de ses deux cartes.

> L'Assassin n'ayant pas été empêché, son pouvoir est appliqué et fait perdre à **Janine** sa seconde vie.

> **Janine** est alors éliminée.

Partie pour 7 et 8 joueurs

À 7 et 8 joueurs, on utilise 20 cartes : 4 exemplaires de chacun des 5 personnages choisis. Les règles ne changent pas.

Partie pour 2 joueurs

> Le premier joueur ne reçoit en début de partie qu'une seule pièce (au lieu de deux).

> Faire 3 paquets avec, dans chacun, les 5 personnages différents.

> Chaque joueur prend un paquet de 5 cartes.

> Mélanger les cartes du 3ème paquet et en distribuer une au hasard à chaque joueur. Les trois cartes restantes vont faces cachées à la Cour (qui ne sera constituée que de ces 3 cartes).

> Après avoir pris connaissance de leur carte, chaque joueur choisit une carte parmi les 5 de son paquet. Les 4 autres cartes sont défaussées.

> Chaque joueur dispose ainsi de 2 cartes : une qu'il a reçue au hasard et l'autre qu'il a choisie.

Testez votre compréhension avec vos amis !

1. Je suis la duchesse et prends 3 pièces au trésor. Bob me met en doute :
 - a. Il n'a pas le droit
 - b. Je lui montre la duchesse et il perd alors une vie
 - c. Je lui montre la duchesse nous perdons tous les deux une vie
2. Alice décide de me tuer avec son assassin pour 3 pièces. Je décide de l'empêcher avec ma comtesse :
 - a. Je n'avais pas le droit
 - b. Alice peut alors me mettre en doute
 - c. Alice accepte la reddition mais perd ses pièces
3. Bob choisi de voler 2 pièces à Alice grâce à son capitaine, je décide d'empêcher Bob grâce à mon capitaine :
 - a. je n'ai pas le droit
 - b. Bob accepte et son tour se termine sans rien voler
 - c. Bob peut me mettre en doute
4. Au début de mon tour, étant l'ambassadeur je veux changer mes cartes, je :
 - a. commence par annoncer mon rôle avant de prendre deux cartes à la cour
 - b. peux me faire empêcher
 - c. prends deux cartes à la cour sans rien dire
5. Un de mes rôles vient de se faire tuer, qu'est-ce que je fais avec :
 - a. Je le retourne et son pouvoir est inutilisable
 - b. Je le retourne mais je peux l'utiliser quand même
 - c. Je le place en dessous de la Cour (pioche)
6. Vous décidez de profiter de l'aide étrangère :
 - a. Alice peut de vous empêcher avec la duchesse
 - b. Bob peut de vous empêcher avec la comtesse
 - c. Personne ne peut vous empêcher.
7. J'ai une pièce d'or, elle sert à :
 - a. Faire joli
 - b. Remplacer 5 pièces d'argent
 - c. Remplacer 3 pièces d'argent
8. Je possède 10 pièces ou plus, mon tour est :
 - a. Un tour où je dois utiliser mon assassin pour 3 pièces
 - b. Un tour où je dois tuer quelqu'un pour 7 pièces
 - c. Un tour normal
9. Vous avez dû révéler votre comtesse après une mise en doute vous :
 - a. Gardez la comtesse en main
 - b. Choisissez quelle carte remettre dans la cour et piochez
 - c. Mettez la comtesse dans la cour et piochez
10. Nous sommes 4, une duchesse est retournée et j'en possède une :
 - a. Il y en a une autre
 - b. Il y en a deux autres
 - c. J'ai la dernière duchesse

Les bonnes réponses sont indiquées en bas à droite de la page

- Si vous avez 7 bonnes réponses ou plus : Vous pouvez commencer votre première partie sereinement. Vous semblez avoir compris les règles les plus techniques du jeu avec une majorité de bonnes réponses.
- Si vous avez entre 4 et 7 bonnes réponses : Vous ne maîtrisez pas encore assez les règles mais vous avez compris le jeu dans son ensemble. Gardez le livret près de vous lors de votre première partie.
- Si vous avez moins de 4 bonnes réponses : Il est impératif que vous relisiez le livret. Les éléments de base sont loin d'être compris.



Réponses: 1-b ; 2-b ; 3-a ; 4-a ; 5-a ; 6-a ; 7-b ; 8-b ; 9-c ; 10-a